

# All-Turn-It™ Spinner

## Produkt-handbuch



## Einführung

Der All-Turn-It Spinner Spielwürfel ermöglicht Kindern und Erwachsenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, bei vielen verschiedenen interaktiven Spielen mitzumachen. Im Lieferumfang sind ein Würfelschabloneinsatz und separate Spielanweisungen für zahlreiche Spiele und Aktivitäten, u. a. auch für im Handel erhältliche Brettspiele, enthalten.

## Komponenten des All-Turn-It Spinner Spielwürfels (siehe Abbildung 1):

- Spinner-Drehgehäuse mit integriertem Taster und Anschlussbuchse für externen Schalter/Sensor.
- Große Schablone
- Kleine Schablone
- Drehstift und Zeiger
- Abnehmbare, 17,8 cm große, transparente Kunststoffscheibe (bedeckt die kleine Schablone und den Zeiger)
- Batteriefach für 2 Babyzellen C / LR14 (nicht enthalten)
- Zwei Turn-Around Spielsteine (nicht abgebildet)
- Ein Boardmarker-Stift (nicht abgebildet)

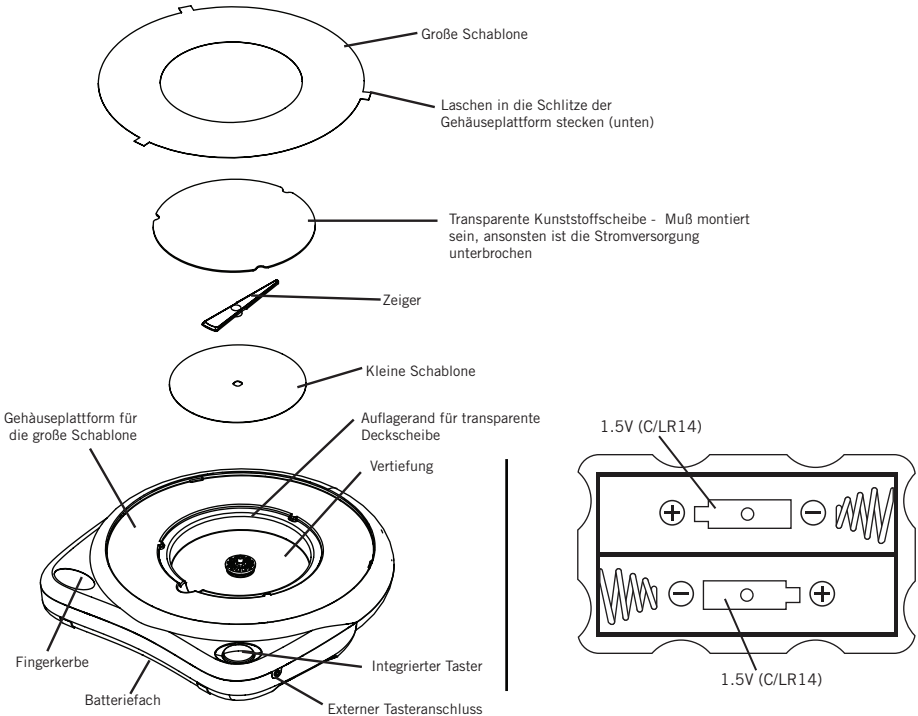


Abbildung 1.

Abbildung 2.

## Batteriefach Geräterückseite

1. Schrauben von der Batterieabdeckung entfernen
2. Zwei C-Batterien in das Batteriefach einlegen
3. Abdeckung wieder einsetzen und anschrauben.

*\*Hinweis: Mischen Sie nicht alte und neue, wiederaufladbare und nicht wiederaufladbare oder alkalische und nicht-alkalische Batterien. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Erschöpfte Batterien müssen aus dem Gerät entfernt werden. Die Stromkontakte dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Akkus müssen vor dem Aufladen aus dem Gerät entfernt werden. Akkus dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener aufgeladen werden.*

## Positionierung der Schablonen

1. Die transparente Kunststoffscheibe wie oben beschrieben abnehmen.
2. Die kleine Schablone auf den Kunststoffdrehstift stecken.  
Das viereckige Loch in der Mitte der Schablone muss richtig auf dem viereckigen Teil des Drehstiftes sitzen.
3. Den Zeiger und die transparente Kunststoffscheibe wieder anbringen (fest aufdrücken, bis der Zeiger mit einem Klickgeräusch einrastet).
4. Die große Schablone auf dem Gerät anbringen. Dazu die drei Laschen ausrichten und in die entsprechenden Schlitze stecken.

*Hinweis: Wird nur die große Schablone verwendet, sollte die leere Seite der kleinen Schablone verwendet werden, um einen Hintergrundkontrast für den Zeiger zu erhalten.*

## Aktivieren des All-Turn-It Spinner

Zum Drehen des Pfeils und der kleinen Schablone drücken die Spieler den integrierten Taster. Es kann auch ein externer Taster verwendet werden, der an der Buchse an der Seite des Gerätes eingesteckt sein muss.

## Verwendung eines externen Tasters

Für Spieler, für die ein Zugriff auf den internen Taster schwierig ist, kann ein externer Taster verwendet werden. Auch bei mehreren Spielern kann durch einen externen Taster der Zugriff erleichtert werden. Somit kann der Taster unter den Spielern weitergereicht werden, ohne das Gerät bewegen zu müssen.

1. Den gewünschten Taster mit einem 3,5-mm-Stecker an der Buchse an der Seite des Geräts einstecken.
2. Anschließend kann der externe Taster gedrückt werden, um den Zeiger und die kleine Schablone zu drehen.

*Hinweis: Der Zeiger dreht sich für eine kurze, werkseitig voreingestellte Zeit. Durch schnelles wiederholtes Drücken oder Gedrückthalten des Tasters kann der Spieler den Ausgang seiner Drehung nicht beeinflussen. Auch in der kurzen Verzögerungszeit nach dem Anhalten des Zeigers kann durch erneutes Drücken des Tasters kein erneutes Drehen des Zeigers bewirkt werden. Dadurch soll eine ausreichende Zeit eingeräumt werden, in der jeder Spieler den Ausgang seiner Drehung ablesen kann.*

## Verwendung des Ständers

Mithilfe des Metallständers am Boden des Gerätes kann der All-Turn-It Spinner im 60°-Winkel aufrecht hingestellt werden. Wenn der Ständer verwendet werden soll, das Gerät hochheben und den Boden des Ständers bis zum Anschlag herausziehen. Dann das Gerät mit herausgezogenem Boden wieder auf die Spielfläche stellen.

## Tipps für die Fehlerbehebung

Bei gestörter Funktion des All-Turn-It Spinner Spielwürfels sollte Folgendes geprüft werden:

1. Sicherstellen, dass die Batterien richtig eingelegt wurden: Pluspol (+) und Minuspol (-) sind auf die entsprechenden Kennzeichnungen im Batteriefach ausgerichtet.
2. Sicherstellen, dass beide Enden jeder Batterie die Metallkontakte im Batteriefach berühren und dass die Batterien nicht entladen sind.
3. Sicherstellen, dass die kleine Schablone richtig auf dem Drehstift sitzt und der Zeiger bis zum Anschlag nach unten gedrückt ist. Beim richtigen Einrasten ist ein Klickgeräusch zu hören.
4. Darauf achten, dass keine Hindernisse vorhanden sind, welche die richtige Platzierung oder Funktion des Zeigers und Drehstifts beeinträchtigen könnten.

*Hinweis: Unter den folgenden Umständen sind wahrscheinlich die Batterien schwach: wenn sich der Zeiger langsamer oder für eine kürzere Zeit dreht, wenn zwischen den Aktivierungen zunehmend länger gewartet werden muss.*

## Geld-Zurück-Garantie

AbleNet garantiert während 30 Tagen ab Kaufdatum die Rückerstattung des Kaufpreises, wenn das Produkt nicht Ihre Erwartungen erfüllt. Für eine Rückerstattung müssen sich die Produkte im Neuzustand befinden. Setzen Sie sich mit AbleNet oder einem autorisierten Wiederverkäufer in Verbindung, bevor Sie ein Produkt zurücksenden.

## Hinweise zur Garantie/Reparatur/Rücksendung

AbleNet bietet eine zweijährige beschränkte Garantie für diese Produkte. Ausführliche Garantieinformationen finden Sie auf unserer Website unter [www.ablenetinc.com](http://www.ablenetinc.com)

**Für weitere Informationen zu AbleNet Produkten und Dienstleistungen wenden Sie sich bitte an:**

AbleNet, Inc., Minneapolis/St. Paul, MN

800-322-0956 (USA und Kanada)

Internet: [www.ablenetinc.com](http://www.ablenetinc.com) © 2009 AbleNet, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



### WARNUNG:

**ERSTICKUNGSGEFAHR** - Kleinteile.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

# Anleitung zum Verwenden des Spielwürfel-Schablonensatzes



## Spielwürfel-Schablone

Der Satz umfasst zwei Spielwürfel-Schablonen: eine große ringförmige Schablone und eine kleine runde Schablone. Jede Schablone enthält sechs Segmente, welche die sechs Seiten eines Spielwürfels darstellen. Bei gemeinsamer Verwendung wirken die beiden Schablonen genauso wie das Schütteln eines Würfels. Ob eine oder beide Würfelschablonen benötigt werden, ist je nach Spiel oder Aktivität unterschiedlich.

## Blanko-Schablone

Die Rückseite jeder Würfelschablone ist leer. In den jeweiligen Abschnitten zu Matching-Spielen, Quizspielen und anderen Aktivitäten finden Sie Anregungen für die Erstellung Ihrer eigenen Spiele zur Unterhaltung und zum Lernen.

Die Blanko-Schablone hat eine glänzende, beschreibbare, abwischbare Oberfläche. Wenn Sie zum Erstellen Ihrer „endgültigen“ Schablone einen Boardmarker-Stift verwenden, können Sie direkt auf die Schablone schreiben oder zeichnen. Mit farbigen Boardmarker-Stiften kann die Schablone interessant gestaltet und am Spielende einfach mit einem feuchten Tuch abgewischt werden. Außerdem können Sie Bilder, Karten, Fotos und andere leichte Objekte auf der Schablone anbringen. Verwenden Sie dazu doppelseitiges Klebeband oder ein kleines Stück wiederverwendbares Haftband. Mit Abziehbildern und Symbolen lassen sich ebenfalls professionell aussehende Schablonen erstellen.

# Was Sie zum Spielen brauchen

Der All-Turn-It™ Spinner kann als einfache Alternative zum Schütteln eines Würfels oder Auswählen einer Zufallszahl verwendet werden. Zum Spielen brauchen Sie das Spiel Ihrer Wahl und den All-Turn-It Spinner mit der Spielwürfel-Schablone. Für ein Spiel, das zwei Würfel oder zwei Zufallszahlen von 1 bis 12 erfordert, müssen beide Schablonen (die große und die kleine) verwendet werden. Soll nur das Rollen eines Würfels bzw. die Wahl einer Zufallszahl von 1 bis 6 simuliert werden, kann entweder die große oder die kleine Schablone verwendet werden.

## Verwendung mit im Handel erhältlichen Spielen

Der Spielwürfel-Schablonensatz kann mit vielen verschiedenen im Handel erhältlichen Brettspielen verwendet werden, bei denen einer oder zwei Würfel oder ein Glücksrad (Spinner) verwendet werden. In Tabelle 1 sind einige bekannte Brettspiele aufgeführt, die Würfel oder Glücksräder verwenden.

Spiel	Anzahl der Würfel
Backgammon	2 Würfel
Clue® (Cluedo) von Parker Brothers	1 Würfel
Life® (Spiel des Lebens) von Milton Bradley	Glücksrad mit 10 Feldern (kann mit 2 Würfeln simuliert werden)
Monopoly® von Parker Brothers	2 Würfel
Parcheesi® (Pachisi) von Milton Bradley	2 Würfel
PayDay® (Zahltag) von Parker Brothers	1 Würfel
Sorry® (Mensch ärgere dich nicht) von Parker Brothers	2 Würfel
Trivial Pursuit® von Parker Brothers	1 Würfel
Trouble® von Milton Bradley	2 Würfel
Yahtzee® von Milton Bradley	5 Würfel (3 Drehungen entsprechen 1 Zug)

Tabelle 1. Beispiele von im Handel erhältlichen Spielen, und die dazu verwendete Anzahl von Würfeln.

Bei einigen im Handel erhältlichen Spielen müssen zur Bestimmung des Zuges eines Spielers Farben oder Bilder übereinstimmen. Viele dieser Spiele lassen sich leicht unter Verwendung des All-Turn-It Spinner spielen, wobei Sie Ihre eigene Schablone erstellen. Hier sind zwei Beispiele aufgeführt:

## Candyland® Brettspiel

Um dieses Spiel spielen zu können, muss das Milton Bradley Brettspiel Candyland separat erworben werden.

Trennen und mischen Sie die 12 zweifarbigen Karten, sechs Bildkarten und sechs einfarbigen Karten aus dem Candyland Spiel. Legen Sie die Karten, wie in dem Diagramm unten gezeigt, auf die Spinner-Plattform:

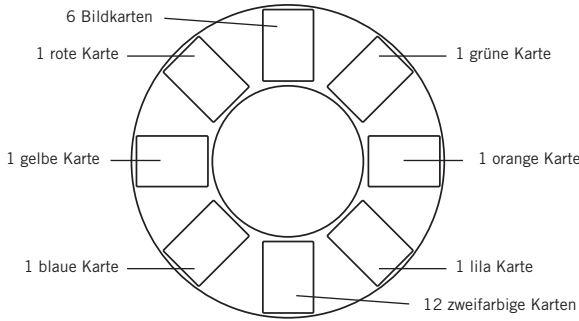


Abbildung 1. Auslegen der Karten für das Candyland Spiel.

Folgen Sie den Anweisungen, die dem Candyland Spiel beiliegen, wobei die Spieler jedoch den Spinner drehen, anstatt eine Karte zu ziehen. Wenn der Zeiger auf einer einfarbigen Karte landet, bewegt der Spieler seinen Spielstein auf dem Spielbrett zu dem nächsten Feld, das die Farbe dieser Karte hat. Landet der Zeiger auf einer zweifarbigen oder Bildkarte, nimmt der Spieler die oberste Karte vom Stoß und bewegt seinen Spielstein dementsprechend. Wenn ihr Zug vorbei ist, legen die Spieler die Karte wieder ganz unten in den Stoß.

## Twister® Spiel

Um dieses Spiel spielen zu können, muss das Milton Bradley Twister Spiel separat erworben werden.

Erstellen Sie eine Schablone gemäß dem Diagramm in Abbildung 2. Malen Sie die Segmente der großen Blanko-Schablone mit einem Boardmarker-Stift farbig aus oder heften Sie farbiges Papier oder Aufkleber auf die Segmente. Spielen Sie das Spiel gemäß den beiliegenden Anweisungen und verwenden Sie den All-Turn-It Spinner zum Bestimmen der Kombination von Körperteilen und Farben.

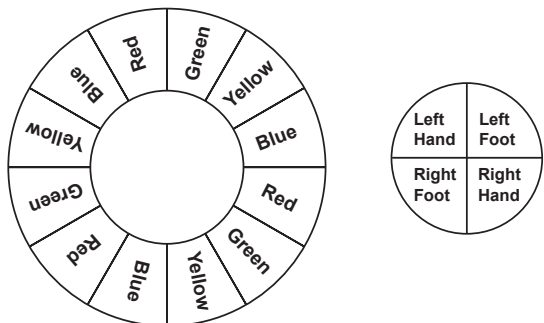


Abbildung 2. Muster einer Schablone für Twister

# Würfelspiele

Neben den Brettspielen gibt es auch zahlreiche Würfelspiele, die viel Spaß machen. Unten sind drei Würfelspiele als Beispiel aufgeführt. Für Informationen über andere Würfelspiele besuchen Sie Ihre örtliche Bibliothek oder suchen Sie online nach Anregungen.

**Chicago-Würfelspiel:** Ziel dieses Spieles ist das Erreichen der höchsten Punktezahl am Ende von zwölf Spielrunden.

Chicago wird mit zwei Würfeln gespielt. Es werden also beide Schablonen (die große und die kleine) benötigt. Schreiben Sie den Namen der Spieler auf den Spielblock (siehe Beispiel in Abbildung 3). Die Spieler müssen ihre Punkte der Reihe nach von 2 bis 12 erzielen. In der ersten Runde müssen 2 Punkte erzielt werden. In jeder Runde erhöht sich die zu erzielende Punktezahl um 1, d. h. sie steigt von 2 auf 3 auf 4 usw. bis 12.

In jeder Runde hat jeder Spieler eine Gelegenheit, das Rad zu drehen und die richtige Punktezahl für die jeweilige Runde zu erreichen. Die notwendige Punktezahl kann erzielt werden durch direktes Landen des Zeigers auf der richtigen Zahl, oder durch Zusammenzählen der Punkte beider Würfel. Wenn z. B. 5 Punkte benötigt werden, kann eine Kombination aus 4 und 1, 3 und 2 oder 5 und eine beliebige andere Zahl gewürfelt werden. (Hinweis: Bei Pasch (d. h. zweimal die gleiche Augenzahl) werden keine extra Punkte vergeben. Wenn ein Spieler die benötigte Punktezahl nicht erreicht, wird für diese Runde eine „0“ auf dem Spielblock eingetragen.

## Chicago Spielblock (Beispiel)

Name	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Summe
Tom	2	0	0	0	6	0	8	0	0	11	0	27
Jane	0	0	4	5	6	7	8	0	19	0	0	40
Annie	0	3	0	5	6	7	8	9	0	11	0	49

Abbildung 3. Beispiel für einen Spielblock für das Würfelspiel Chicago. Die höchste Punktezahl am Ende der Runden gewinnt.

**Matterhorn-Würfelspiel:** Ziel dieses Spieles ist es, der erste Spieler zu sein, der die Zahlen 1 bis 12 der Reihe nach würfelt/dreht. Es werden zwei Würfel verwendet - also werden die große und die kleine Schablone benötigt. Des Weiteren wird für jeden Spieler ein Spielblock benötigt (siehe Beispiel in Abbildung 4). Beim Matterhorn müssen die Punkte der Reihe nach erzielt werden und sie können einzeln oder in Kombinationen verwendet werden, um mehr als eine Zahl zu erzielen. Wenn ein Spieler z. B. beim ersten Wurf/Drehen 1 und 2 erzielt, erhält er die 1, die 2 und auch die 3 (1+2). Erzielt ein Spieler beim ersten Wurf/Drehen 1 und 5, erhält er nur die 1. Jeder Spieler darf pro Zug einmal drehen. Der erste Spieler der ganz oben auf dem Matterhorn angelangt und wieder ganz herabgestiegen ist, hat gewonnen.



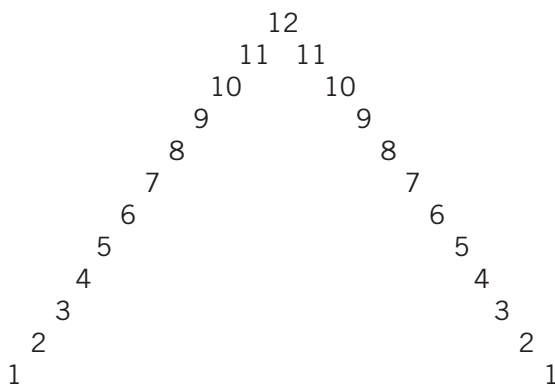


Abbildung 4. Beispiel für einen Spielblock für das Würfelspiel Matteredhorn.

**Wipe Out!:** Das Ziel dieses Spieles ist es, als erster 100 Punkte zu erreichen. Wipe Out! wird mit zwei Würfeln gespielt. Es werden also beide Schablonen (die große und die kleine) benötigt. Jeder Spieler kann den Würfel so oft drehen wie er/sie will, wenn er/sie dran ist, und dabei laufend die erzielten Punkte addieren. Wenn ein Spieler jedoch vor Beendigung seines Zugs auf einer 1 landet, verliert er/sie alle bisher bei diesem Zug erzielten Punkte. Landet ein Spieler auf einem 1er-Paar gilt das als „Wipe Out“ und er/sie verliert alle bisher im gesamten Spiel erzielten Punkte; d. h. er/sie fängt wieder bei 0 an.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht oder überschreitet, wobei jedoch alle Spieler die gleiche Anzahl Züge im Spiel erhalten. Wenn in einem Spiel mit drei Spielern z. B. Spieler A als erstes 100 Punkte erreicht, haben Spieler B und C noch einen letzten Zug und die Chance, 100 Punkte zu übertreffen. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

## Zahlenspiele

Verwenden Sie den Würfelschablonensatz, um verschiedene Mathematikkonzepte zu lehren oder zu vertiefen. Die Spieler können die Zahlen, auf denen sie landen, addieren, subtrahieren, multiplizieren oder dividieren. Es gibt mehrere Varianten, die bei dieser Aktivität verwendet werden können.

**Variante 1:** Verwenden Sie die große und die kleine Schablone zusammen. Jeder Spieler oder jedes Team darf pro Zug zweimal drehen. Beim ersten Drehen addieren die Spieler die Augenzahl beider Würfel; beim zweiten Drehen subtrahieren die Spieler die zwei Augenzahlen, um eine neue Zahl zu erhalten. Anschließend multiplizieren die Spieler die erste Zahl mit der zweiten, um ihre Punktezahl für diese Runde zu erhalten. Der Spieler oder das Team mit der höchsten Punktezahl nach zehn Runden gewinnt.

**Variante 2:** Verwenden Sie die große Würfelschablone und die kleine Blanko-Schablone. Unterteilen Sie die kleine Blanko-Schablone in vier Segmente und schreiben Sie in jedes Segment ein mathematisches Zeichen (+, -, x oder ÷). Die Spieler drehen zwei Mal pro Zug und erhalten pro Drehung eine Zahl und ein Zeichen. Anschließend führen Sie die gewählten Funktionen aus und addieren

dann die zwei Funktionen, um ihre Punktezah zu bestimmen. Beispiel: Wenn Susanne beim ersten Drehen auf 10 und + landet und dann beim zweiten Drehen eine 2 und das Zeichen  $\div$  erhält, beträgt ihre Punktezah 17:  $(10 + 2) + (10 \div 2) = 17$ . Falls eine einfachere Spielform gewünscht wird, kann nur eine mathematische Funktion oder nur ein Additions- oder Subtraktionszeichen auf der kleinen Schablone verwendet werden.

## Matching-Spiele

Sie können den All-Turn-It Spinner mit Blanko-Schablonen verwenden, um Ihre eigenen Matching-Spiele zu kreieren. Sammeln Sie Sätze von Bildern oder Fotos für die Verwendung in Matching-Spielen. Die Bilderpaare können identisch sein oder bestimmte Objekte enthalten, die „zusammenpassen“, wie z. B. ein Baseball und ein Schläger. Unterteilen Sie eine leere Schablone in eine beliebige Anzahl von Segmenten. (Tipp: die große Schablone eignet sich normalerweise am besten für Matching-Spiele). Legen Sie ein Bild jedes zusammenpassenden Paares auf die Schablone und verteilen Sie die restlichen Bilder unter den Spielern oder Teams. Die Spieler oder Teams dürfen abwechselnd drehen. Sobald der Zeiger zum Stillstand kommt, legt der Spieler oder das Team das dazu passende Bild vor sich auf den Tisch. Der erste Spieler oder das erste Team, der/das alle Bilder abgelegt hat, gewinnt.

Sie können ihre eigenen Spielbretter erstellen, indem Sie mehrere Bilder auf ein Blatt Papier kopieren. Jeder Spieler muss eine einmalige Kombination von Bildern erhalten. Schneiden Sie dann die dazu gehörenden fotokopierten Bilder aus und legen Sie diese auf die Schablone. Die Spieler drehen den Spinner und setzen dann einen Chip oder einen Spielstein auf das entsprechende Bild auf dem vor ihnen liegende Spielbrett. Der erste Spieler oder das erste Team, der/das alle Bilder mit einem Spielstein bedeckt hat, gewinnt. Aufkleber, die in Buchläden und Bürowarengeschäften erhältlich sind, eignen sich ebenfalls sehr gut für diese Variante.

## Quizspiele

Unterteilen Sie die große und die kleine Blanko-Schablone mithilfe eines Boardmarker-Stiftes in eine beliebige Anzahl von Segmenten. In die Segmente der großen Schablone schreiben Sie dann Buchstaben und in die Segmente der kleinen Schablone schreiben Sie Kategorien (Vorschläge: Sportarten, Cartoons, Städte, berühmte Leute usw.). Sie können auch Symbole oder Bilder zur Darstellung der Kategorien verwenden. Die Spieler bzw. Teams drehen das Rad, um eine Kombination aus Buchstaben und Kategorie zu erhalten. Wenn ein Spieler oder Team innerhalb der festgelegten Zeitspanne eine Antwort hat (z. B. Name einer berühmten Person mit dem Anfangsbuchstaben G) erhält er/sie/es einen Punkt. Der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten am Ende der Runde gewinnt.

## Weitere Aktivitäten

**Geburtstage** sind ein perfekter Anlass für Gruppenspiele wie die in dieser Anleitung beschriebenen. Der Spinner kann z. B. zum Zeitpunkt der Geschenkvergabe verwendet werden, um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Geschenke geöffnet werden.

46 Dazu schreiben Sie den Namen jedes Kindes auf die große Blanko-Schablone.

Die Kinder halten ihre mitgebrachten Geschenke, das Geburtstagskind dreht den Spinner und öffnet dann jeweils das Geschenk des Kindes, auf dessen Namen der Zeiger gelandet ist.

**Entscheidungen** lassen sich leichter treffen, wenn Kompromisse notwendig sind, bzw. sie machen mehr Spaß, wenn viele Alternativen vorhanden sind. Schreiben Sie die Namen aller Beteiligten mit einem Boardmarker-Stift auf die große oder kleine Blanko-Schablone. Drehen Sie den Spinner, um zu bestimmen, wer die nächste TV-Sendung oder das nächste Computerspiel auswählen darf usw. Legen Sie Bilder, Fotos oder kleine Objekte direkt auf die Spinner-Plattform und drehen Sie diese dann, um zu entscheiden, welchen Snack es nach der Schule geben wird, was zur Schule angezogen wird oder wer nach der Schule zum Spielen eingeladen werden darf.

**Abwechseln** ist eine gute Variante anstelle von Entscheidungen. Verwenden Sie den All-Turn-It Spinner, um zu bestimmen, wer bei einer Aktivität als nächstes drankommt (z. B. wer als nächstes den Ball wirft, Luftblasen bläst, Wasser spritzt usw.). Dazu schreiben Sie die Namen der Kinder auf die große Blanko-Schablone. Die Teilnehmer (eventuell das Kind mit einer Behinderung) dreht dann den Spinner, um zu bestimmen, wer als nächstes drankommt.

**Helfende Hände** sind bereitwilliger, wenn die Arbeitszuteilung mit einem Überraschungselement verbunden ist. Schreiben Sie den Namen einer Aufgabe oder Arbeit auf die große Blanko-Schablone. Sie können auch Fotos oder Ausschnitte in den Segmenten anbringen. Die Personen drehen dann den Spinner, um ihre Aufgabe/Arbeit zu erhalten.

## Turn About-Spielsteine

Verwenden Sie die „Turn About“-Spielsteine, um jedem Spiel ein Element der Überraschung und Spannung hinzuzufügen. Hier sind einige Anregungen; es gibt aber viele weitere Möglichkeiten!

1. Zu Beginn des Spieles drehen die Spieler den Spinner, um zu bestimmen, wer den „Turn About“-Spielstein erhält. Zum Gewinnen kann die höchste, niedrigste oder irgendeine vorher festgelegte Zahl notwendig sein. Der Spieler mit dem Turn About-Spielstein kann diesen jederzeit einsetzen, um einem anderen Spieler seinen Zug wegzunehmen. Nachdem der Turn About-Spielstein eingesetzt wird, erhält ihn der Spieler, der dafür seinen Zug aufgeben musste.
2. Setzen Sie einen oder zwei Turn About-Spielsteine direkt auf eine Schablone und bestimmen Sie dann, welche Rolle der Spielstein im Spiel haben soll. Vorschläge sind: extra Zug, zwei zusätzliche Punkte, Aussetzen eines Zuges oder freie Wahl. Die Rolle des Spielsteins hängt von dem jeweiligen Spiel ab. Bei Verwendung dieser Strategie können Sie ein bestehendes Segment einer bereits erstellten Schablone für den Spielstein verwenden, oder Sie können ein leeres Segment für den Turn About-Spielstein auf einer von Ihnen kreierte Schablone einrichten.

## Strategien für den Erfolg

Die folgenden Vorschläge stammen von Lehrkräften, Therapeuten, Familien und Betreuern, die den All-Turn-It Spinner zu Hause, in der Schule und in kommunalen Einrichtungen verwenden:

1. Halten Sie die Zahl der Teilnehmer oder Teams in Grenzen, damit die Wartezeiten nicht zu lange sind und ein optimales Spieltempo aufrechterhalten werden kann. Es sollten generell nicht mehr als vier Spieler/Teams teilnehmen.
2. Beteiligen Sie Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten am gleichen Spiel. Dadurch ist es einfacher, verschiedene Rollen zuzuweisen und diese Situation führt meistens zu mehr Interaktion und Kommunikation unter den Mitspielern.
3. Fügen Sie den Spielen ein Element der Spannung oder Überraschung hinzu, um die Aufmerksamkeit der Spieler zu gewinnen und zu halten. Es wurden zum Teil auch Sprachausgabegeräte/Kommunikationshilfen hinzugefügt, um Soundeffekte zu erzeugen (z. B. Jubel und Applaus eines Publikums für den glücklichen Sieger). Wir haben die „Turn About“-Spielsteine als weitere Option hinzugefügt (siehe separate Anleitung in diesem Spielepaket).
4. Ändern Sie ggf. die Regeln, damit das Spiel schneller oder leichter wird. Kinder „erfinden“ naturgemäß gerne ihre eigenen Regeln und sind somit eine gute Quelle für neue Möglichkeiten zur Beteiligung von Spielern mit unterschiedlichen Fähigkeiten.
5. Überlegen Sie sich Möglichkeiten für die Förderung einer aktiveren Beteiligung am Spiel. Wenn z. B. ein Spielblock für das Spiel benötigt wird, können Sie für jeden Spieler eine Kopie anlegen, damit jeder seine eigenen Punkte aufzeichnen und verfolgen kann. Der All-Turn-It Spinner kann auch herumgereicht werden, damit jeder Spieler bei seinem Zug besseren Zugang hat.